DM 4,- Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Nr. 4/99 Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

ProSieben

NUMMER 4/99

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

Vier Hexen und der magische Stein

EXTRA: Bastelbogen mit Schlumpf-Osterschmuck

Giraffen – zwei Meter Hals-schmerzen

4 394516 204004 04

Lustige schlumpfige Sticker

ICH SCHLUMPFE AUCH FÜR TIERE!

© Peyo - 1998

BASTEI
Jugend

kinder Happy Hippo Snack®

Spiele-Party

Auf jeder Packung findet Ihr jetzt eins von **10** lustigen **Happy Hippo-Spielen.**

Also, dann ladet Euch Eure Freunde ein und los geht die Happy Hippo Spiele-Party.

FERRERO '99

In diesem Heft:

Seite 4 Vier Hexen und der magische Stein
Wie ein Vogel durch die Lüfte zu fliegen, davon hat wohl schon jeder Schlumpf geträumt. Und dann fiel eines Tages über ihrem Dorf eine Hexe geradewegs vom Himmel. Lest selbst, was dann passierte ...

Ich wünsche dir viel Spaß beim Lesen, Rätseln und Basteln!

© Peyo - 1999

Seite 12 Für Rateschlümpfe

Seite 13 Schlumpfereien

Seite 14 Für Bastel- und Rateschlümpfe

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Das geheimnisvolle Labyrinth

Seite 26 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 28 Für Rateschlümpfe
Ostern im Land der Schlümpfe

Seite 29 Der Schlumpf, der Schluckauf hatte
So ein Schluckauf ist schon eine lästige Sache. Besonders wenn er nicht wieder aufhören will ...

Seite 34 Für Rateschlümpfe
Die Schlümpfe auf Angeltour

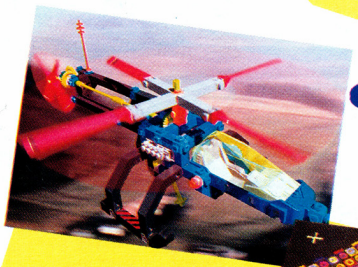
Seite 36 Zaubertrick
Der magische Zahnstocher

Seite 37 Schlumpfereien

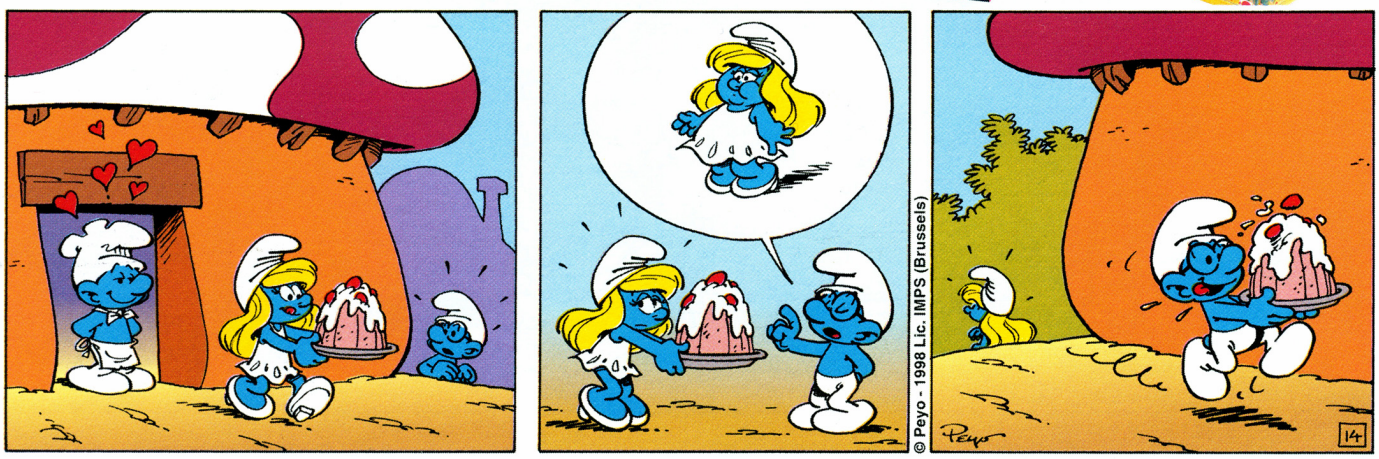
Seite 38 Schlumpfst du den schon?
Witze, Vorschau, Impressum

Seite 16
Der Naturschlumpf stellt vor:
Sie haben immer den Überblick: Kein anderes Tier kann den Kopf so hoch recken wie die Giraffe

EXTRA:
Schlumpfige Poster & Osterschmuck

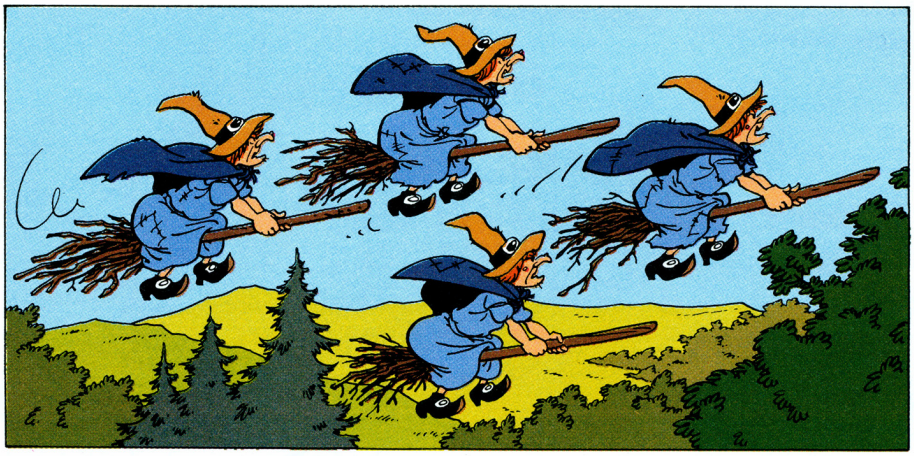


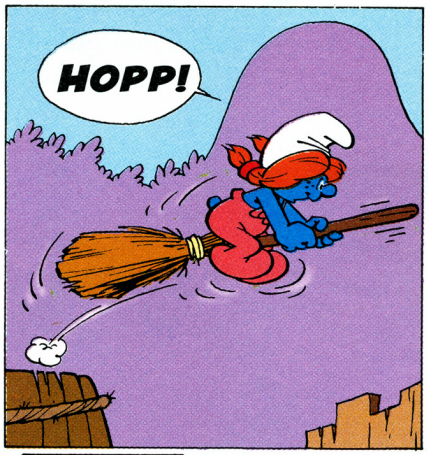
Seite 27
Preisausschreiben
Mitmachen und gewinnen!

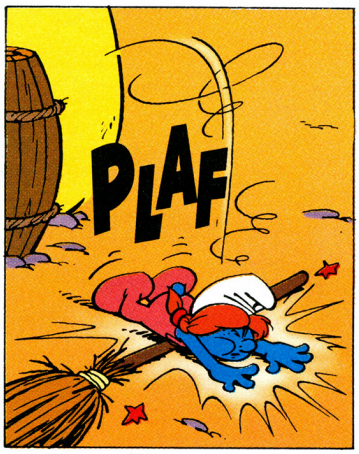


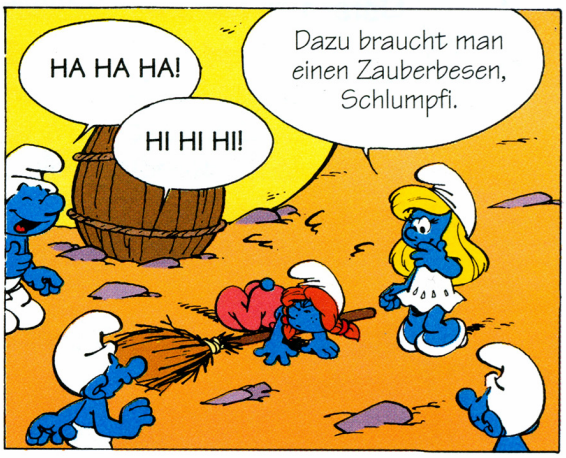
© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Vier Hexen und der magische Stein



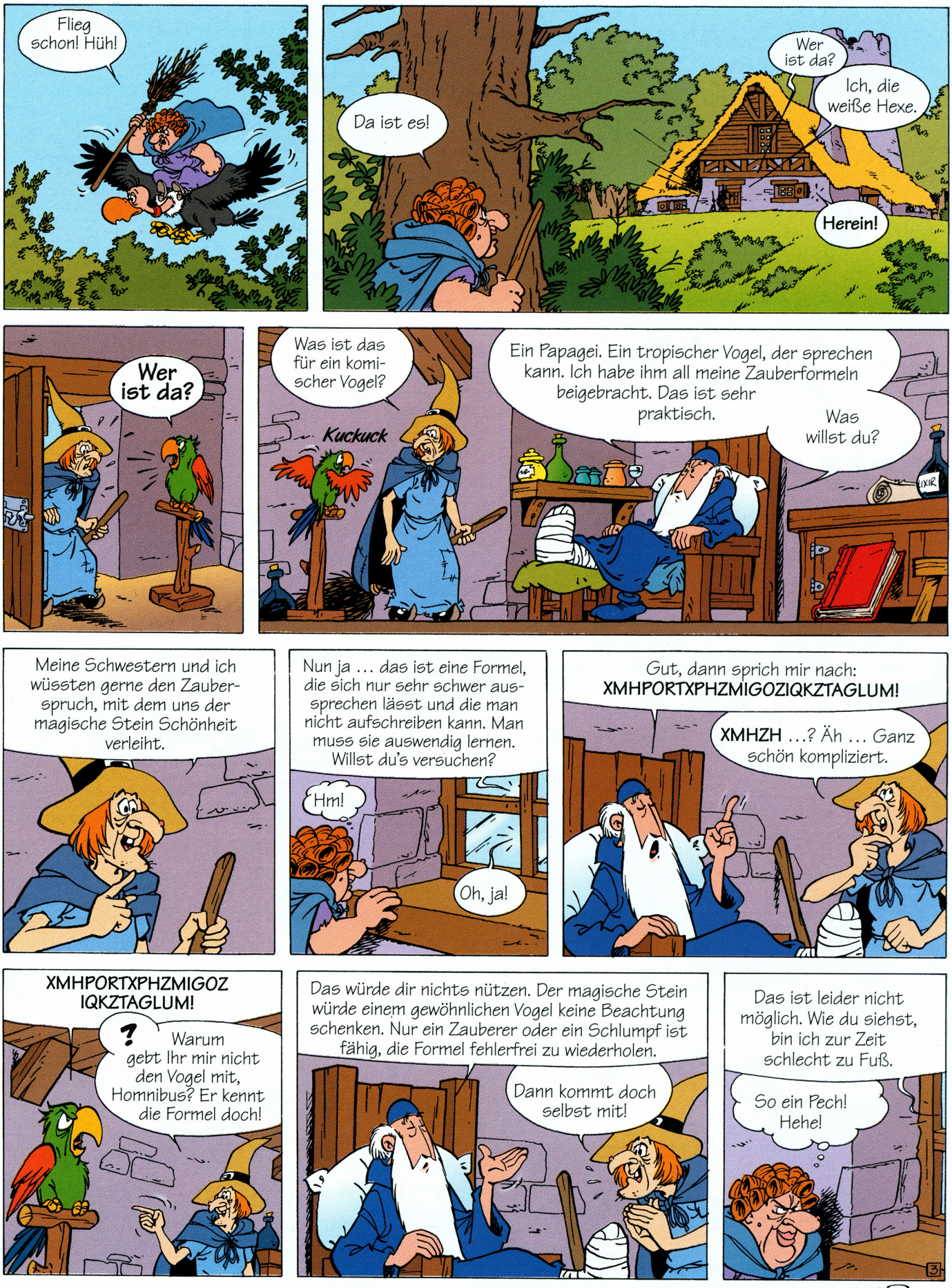






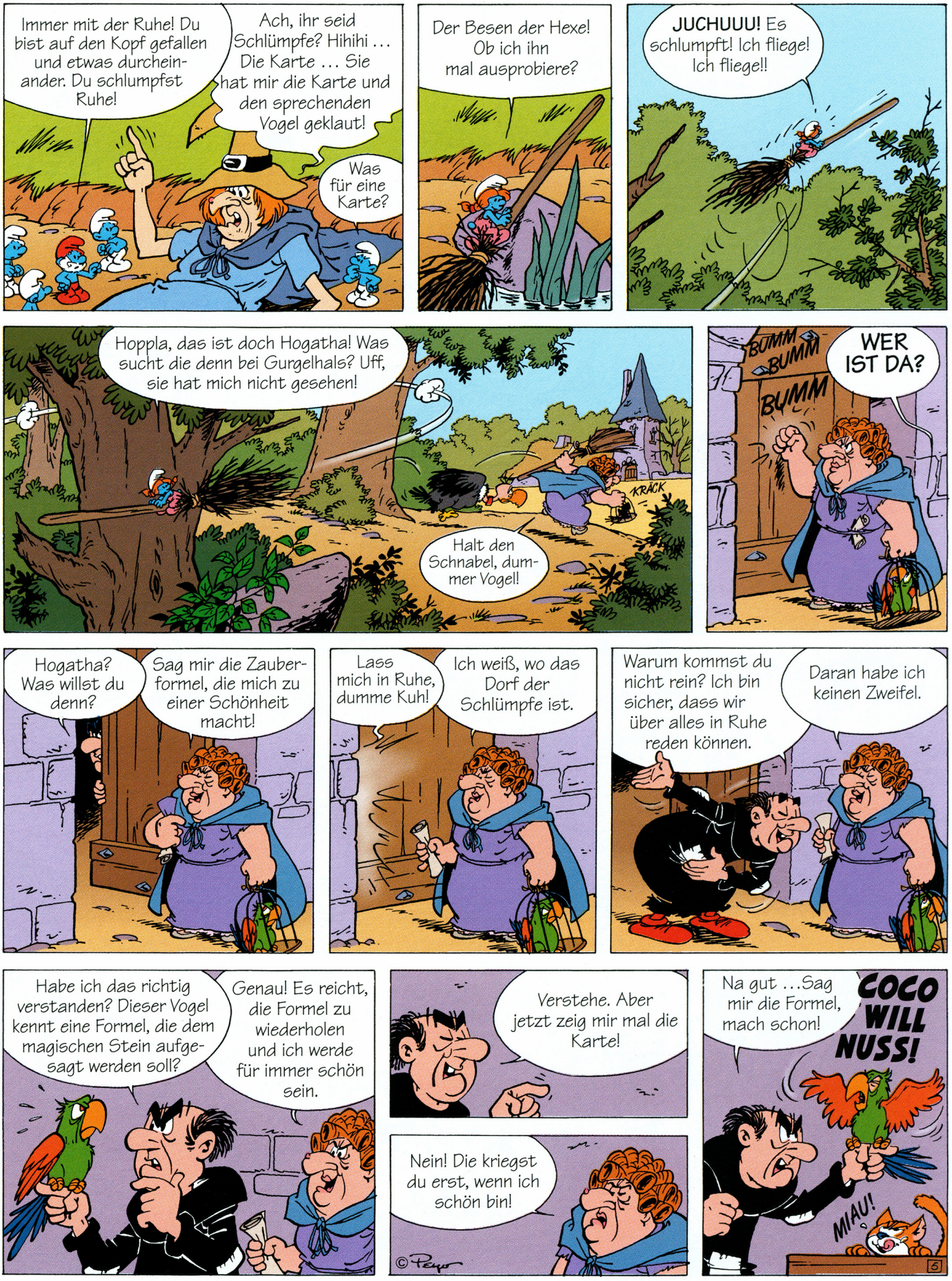
©Peyo

Die sind nur eifersüchtig, weil wir viel hässlicher sind als sie.
Pah! Wozu hab' ich denn mein Schönheitselixier gebraut?
Ich fliege ihnen nach und schaue, was sie vorhaben!
Und mein Schönheitselixier? Willst du es nicht ausprobieren?
Pah! Dann eben nicht!
GLUCK
PUFF
ES WIRKT! EIN WUNDER!
PUFF
Aber leider zu kurz! Schönheit ist eben doch ziemlich vergänglich!
Etwas später ...
Da sind sie! Was sie wohl aushecken?
Erhöre unsere Wünsche, o magischer Stein!
Was wollt ihr?
Ich will schön sein!
Ich will auch schön sein!
Ich auch!
Genau!
Ich auch!
Euer Wunsch soll erfüllt werden, wenn ihr den Zauberspruch wisst.
Welchen Zauberspruch??
Nur der Magier Homnibus kennt den Spruch. Nur er kann euch helfen.
Homnibus! Den kenne ich. Ich werde ihn holen.
Wartet hier, ich bin bald zurück!
Hehehe! Ich kenne Homnibus ebenfalls!
©Peyo


Flieg schon! Hüh!
Da ist es!
Wer ist da?
Ich, die weiße Hexe.
Herein!
Wer ist da?
Was ist das für ein komischer Vogel?
Kuckuck
Ein Papagei. Ein tropischer Vogel, der sprechen kann. Ich habe ihm all meine Zauberformeln beigebracht. Das ist sehr praktisch.
Was willst du?
ELIXIR
Meine Schwestern und ich wüssten gerne den Zauberspruch, mit dem uns der magische Stein Schönheit verleiht.
Nun ja ... das ist eine Formel, die sich nur sehr schwer aussprechen lässt und die man nicht aufschreiben kann. Man muss sie auswendig lernen. Willst du's versuchen?
Hm!
Oh, ja!
Gut, dann sprich mir nach: XMHPORTXPHZMIGOZIQKZTAGLUM!
XMHZH ...? Äh ... Ganz schön kompliziert.
XMHPORTXPHZMIGOZ IQKZTAGLUM!
?
Warum gebt Ihr mir nicht den Vogel mit, Homnibus? Er kennt die Formel doch!
Das würde dir nichts nützen. Der magische Stein würde einem gewöhnlichen Vogel keine Beachtung schenken. Nur ein Zauberer oder ein Schlumpf ist fähig, die Formel fehlerfrei zu wiederholen.
Dann kommt doch selbst mit!
Das ist leider nicht möglich. Wie du siehst, bin ich zur Zeit schlecht zu Fuß.
So ein Pech! Hehe!
3

©Peyo

Wo sollen wir einen Schlumpf finden? Wir werden auf ewig hässlich bleiben. Snif ...
Das ist das Buch der Schlümpfe! Und hier ist eine Karte, die den Weg zu ihrem versteckten Dorf zeigt.
Diese Kopie ist mit einer Tinte gezeichnet, die in einigen Stunden verlöschen wird. Zur Sicherheit.
Die Karte muss ich haben!
Es ist ganz einfach: Ein Schlumpf braucht nur die Formel aufzusagen, die der Papagei ihm vorspricht ... Viel Glück!
Danke, Homnibus!
Sehen wir mal auf die Karte ...
Auf die Karte ... Krächz!
PAF PIF PAF PIF
AU!
HAAAAAAA
Mein Besen!
Hehehe! Die Karte und Homnibus' Papagei sind mein! Ich werde eine Schönheit sein!
PLATSCH
?
Was ist hier los?
Eine Hexe ist vom Himmel geschlumpft. Da ist ihr Besen.
Ein sprechender Vogel! Doch, doch, er spricht! Wirklich!
Die spinnt ja!
©Peyo

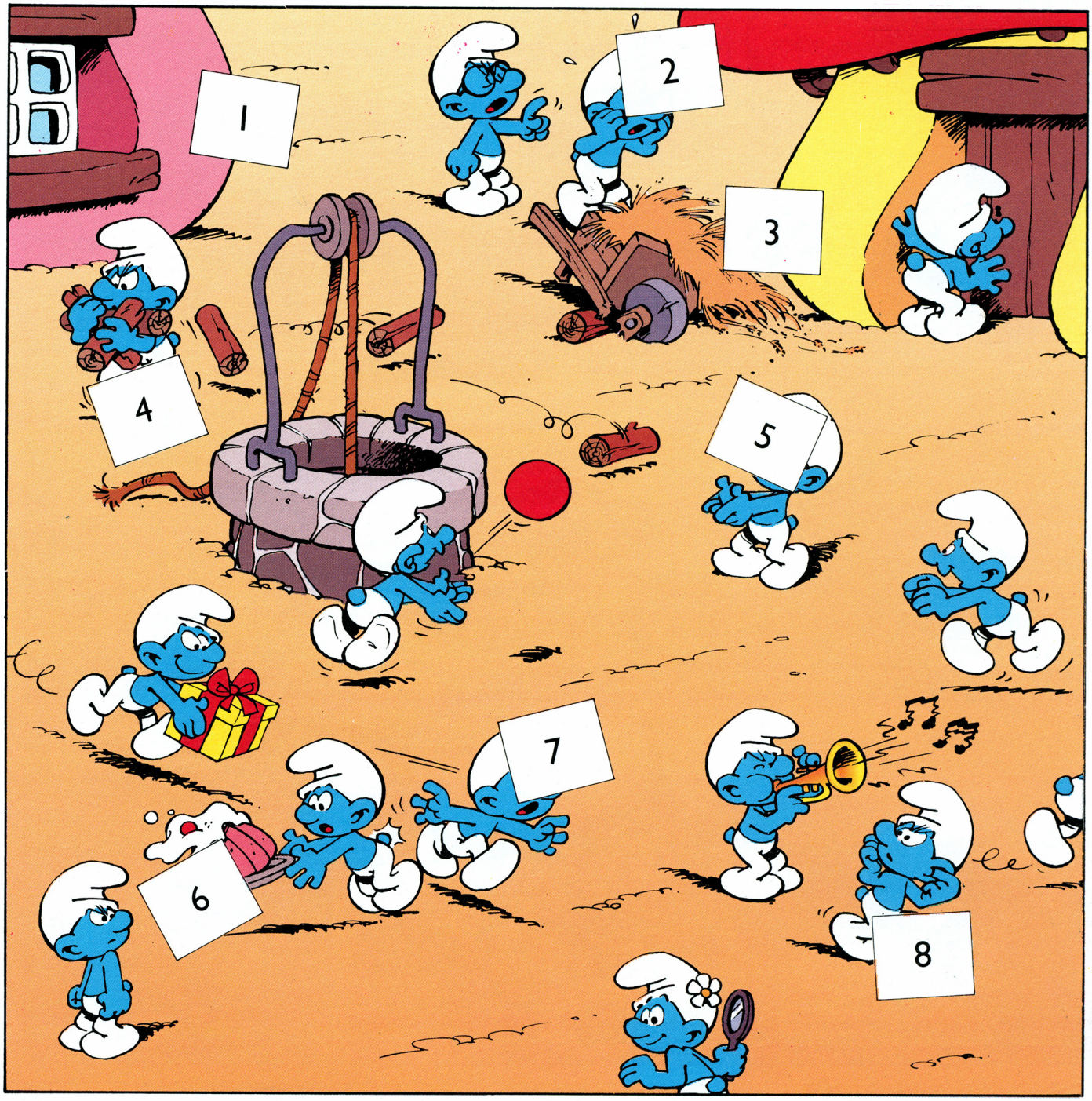

Immer mit der Ruhe! Du bist auf den Kopf gefallen und etwas durcheinander. Du schlumpfst Ruhe!
Ach, ihr seid Schlümpfe? Hihihi ... Die Karte ... Sie hat mir die Karte und den sprechenden Vogel geklaut!
Was für eine Karte?
Der Besen der Hexe! Ob ich ihn mal ausprobiere?
JUCHUUU! Es schlumpft! Ich fliege! Ich fliege!!
Hoppla, das ist doch Hogatha! Was sucht die denn bei Gurgelhals? Uff, sie hat mich nicht gesehen!
KRÄCK
Halt den Schnabel, dummer Vogel!
BUMM BUMM
BUMM
WER IST DA?
Hogatha? Was willst du denn?
Sag mir die Zauberformel, die mich zu einer Schönheit macht!
Lass mich in Ruhe, dumme Kuh!
Ich weiß, wo das Dorf der Schlümpfe ist.
Warum kommst du nicht rein? Ich bin sicher, dass wir über alles in Ruhe reden können.
Daran habe ich keinen Zweifel.
Habe ich das richtig verstanden? Dieser Vogel kennt eine Formel, die dem magischen Stein aufgesagt werden soll?
Genau! Es reicht, die Formel zu wiederholen und ich werde für immer schön sein.
Verstehe. Aber jetzt zeig mir mal die Karte!
Nein! Die kriegst du erst, wenn ich schön bin!
Na gut ...Sag mir die Formel, mach schon!
COCO WILL NUSS!
MIAU!
© Peyo
5

Blödes Federvieh!
Was schlumpfen die denn da?
He! Nicht so heftig! Er ist empfindlich!
WILLST DU WOHL REDEN!
KREEK
KRÄCHZ
AUA
XMHPORTXPHZMIGOZIQKZTAGLUM!
XMHPORTXPHZMIGOZIQKZTAGLUM!
LASS MICH LOS!
Das ist sie! Das ist die Zauberformel!
Vorsicht! Er entwischt!
MIAAU!
ICH HAB' GENUG! Her mit der Karte!
GROBIAN!
Sie hat nicht gelogen! Diese Karte führt mich direkt zum Dorf der Schlümpfe. Hahaha!
Dumme Kuh!
Das wirst du teuer bezahlen, du ...!
!
Hier geblieben! Du kommst mit!
KWIIIIIIIK
Ich habe alles mitgekriegt! Ich helfe dir, wenn du die Schlümpfe rettest.
6
Kurz darauf ...
Du hast unserer Schwester also die Karte und den sprechenden Vogel geraubt?
Wo ist unsere Schwester?
Sie ist bei unserem Dorf abgestürzt. Dies ist ihr Besen!
WER IST DA?
Wenn wir die Schlümpfe retten, können sie uns bei der Erfüllung unseres Wunsches helfen. Wir werden alle schön werden! Worauf warten wir noch?
Hogatha hat Recht!

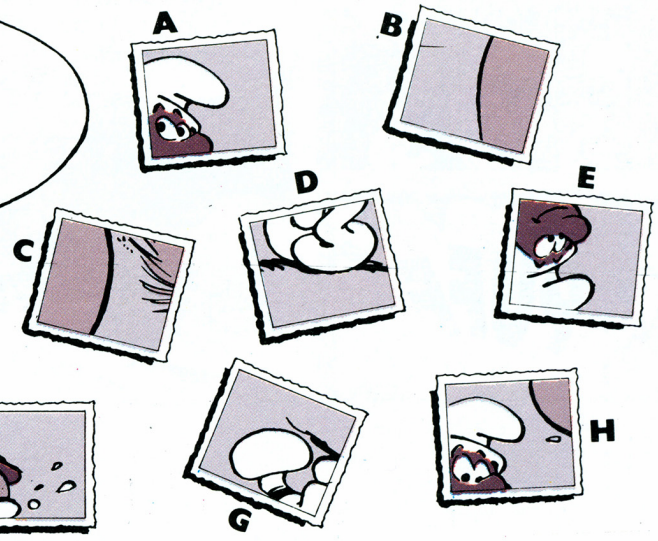
©Peyo

Im gleichen Augenblick ...
Ha ha ha! Ganz einfach! Da vorne muss das Dorf der Schlümpfe sein!
GROAAARR
GURGEL-HALS!? Aber ... wie ...?
SCHLUMPFE SICH WER KANN!
HA! HA! HA!
HILFE! HILFE!
Ich werde euch alle kriegen, ihr vermaledeiten Schlümpfe! Hehe!
Lass die Schlümpfe in Frieden! Sie sind meine Freunde!
HILFE! SCHLÜMPFE UNS! HILFE!
HILFE!
MBL!
Kümmere dich um deine eigenen Angelegenheiten, du hässliche Ziege!
PAF
AUF IHN!
HURRA! Da sind meine Schwestern! Gerade im richtigen Augenblick!
HOGATHA?!
VERRÄTER!
PAF
PIF
PAF
PIF
AUFHÖREN!
AU!
Scher dich hin, wo du hin gehörst! Hier hast du nichts zu suchen!
HEEE! LASST MICH RUNTER!
© Peyo

Wie du willst!
NEIIIN! Nicht fallen laaAAAAAAA...
SPLATSCH
Ich werde mich rächen! Ganz fürchterlich rächen!
Etwas später ...
XMHPORTXPHZMI-GOZIQKZTA GLUM!
XMHPORTXPHZMIGO-ZIQKZTAGLUM! ...
So, ich hoffe, der magische Stein hat die Macht, euch euren Wunsch zu erfüllen.
So sei es!
Und was ist mit dir, Hogatha? Du wolltest doch auch schön werden?
Das habe ich nicht verdient. Snif!
Ooooh, wie schön du bist, Schwesterherz.
Und du erst.
PUFF PUFF
RACHE! RACHE! Mit meinem Zauberpulver werde ich euch alle in widerliche Kröten verwandeln! Und da ihr mit eurer Schönheit eure Zauberkräfte verloren habt, könnt ihr euch nicht wehren! Hehe!
Mein Gott, er hat Recht! Wir sind verloren!
!
!?
WER IST DA?
GURGEL-HALS!
HE?!
!
PUFF
Hihi! Er hat sich selbst in eine Kröte verschlumpft.
Ende gut, alles gut! Das sollten wir feiern! Schlumpft mit in unser Dorf!
Gute Idee! Dann tanzen wir den Hexentanz!
Ich werde mich rächen! QUAK QUAK!
ENDE
©Peyo

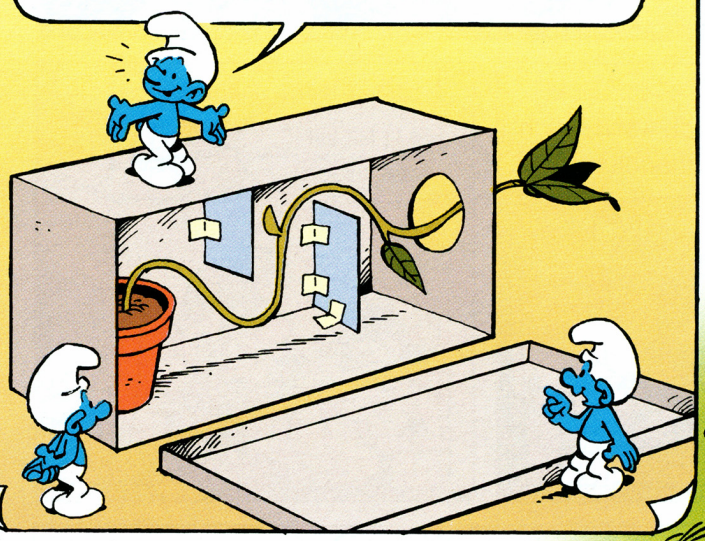


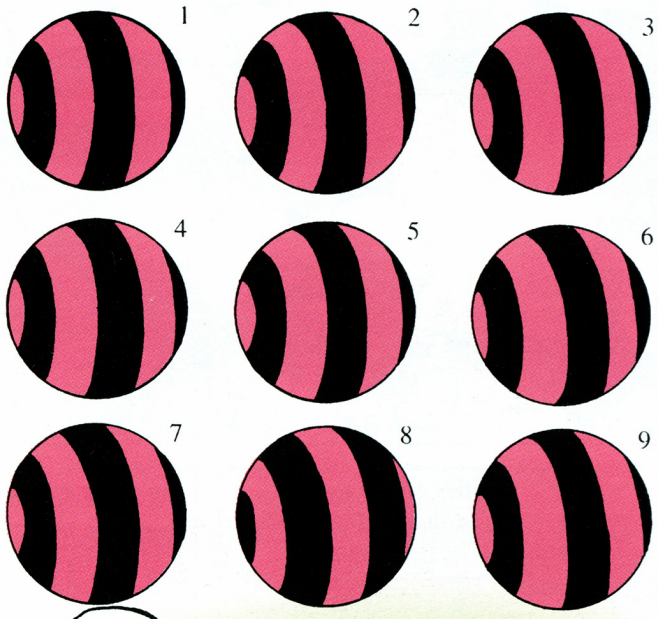
Lösung: 1-B, 2-H, 3-C, 4-D, 5-E, 6-F, 7-A, 8-G



SCHLUMPFEREIEN

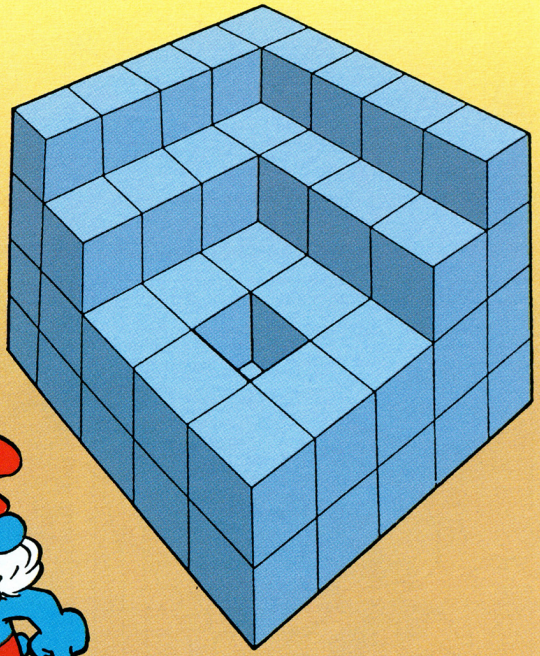
Für dieses Experiment schlumpfst du einen Schuhkarton, etwas Pappe und Klebestreifen – sowie eine kleine Pflanze, die möglichst schnell wächst. An einer Seite des Kartons schneidest du eine Öffnung. In seinem Inneren baust du ein paar „Hindernisse“ ein, hinter die du dann die Pflanze schlumpfst (siehe Zeichnung). Den geschlossenen Karton stellst du mit der Öffnung vor ein Fenster: Wenn die Pflanze wächst, wirst du schon bald sehen können, wie sie sich ihren Weg zum Licht schlumpft.

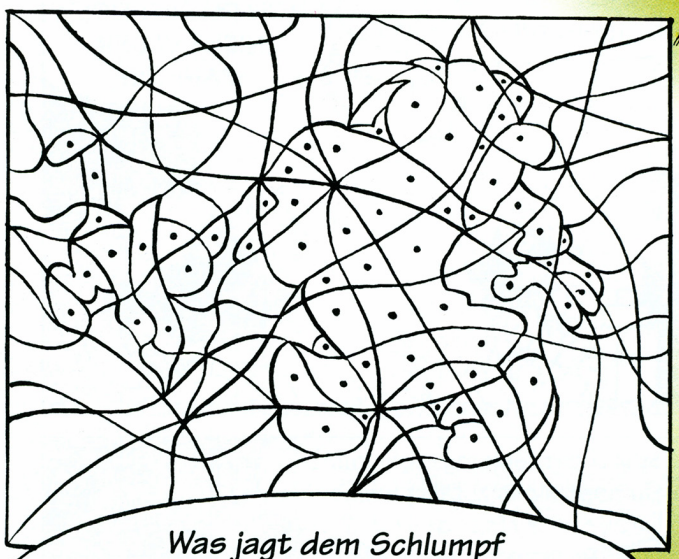




Acht der Bälle sind absolut identisch. Schlumpfst du den, der anders ist?

„Wie viele Quader mögen da wohl aufgetürmt sein?“, fragt sich der Große Schlumpf. Weißt du die Antwort?





Was jagt dem Schlumpf Angst ein? Wenn du die Felder mit den Punkten ausmalst, schlumpst du es!

Lösungen:

2: Ball acht – 3: Gurgelhals und Azrael – 4: Sechsundzwanzig Quader

PJ 60

Black Ninja

Kämpfer der Nacht.

6083
Shoguns Festung.
Mit Steinschleuder und Verteidigungsmechanik. Shogun, Ninja Kämpfer und Bandit. Ab 7 Jahren.

NEU

Lautlos und perfekt verrichteten die Ninja im alten Japan ihre geheimen Missionen und schützten den mächtigen Shogun.

Doch Achtung! Räuber haben Shoguns wertvollen Diamanten gestohlen! Können die Ninja auch diesmal helfen?

6088
Versteck der Ninja.
Mit Verteidigungsmechanik, fliegendem Ninja und mobiler Steinschleuder. Ab 7 Jahren.

Nutz deine Fantasie, um den Ninja neue tolle Dinge zu bauen.

6045
Schlupfwinkel der Banditen.
Mit fliegendem Ninja.
Ab 7 Jahren.

6013
Der mächtige Shogun.
Ab 5 Jahren.

LEGO SYSTEM

just imagine...

http://www.LEGO.de

© 1999. LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist ein eingetragenes Warenzeichen.

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Giraffen - Zwei Meter Halsschmerzen

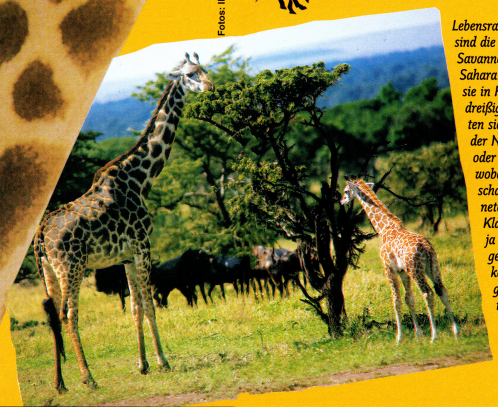
Im Zoo kann man sie unmöglich übersehen, denn mit einer Scheitelhöhe von bis zu sechs Metern überragen die Giraffen alle Gehege ringsum. Die Araber nennen sie „Serafe“. Das bedeutet „die Liebliche“, denn Giraffen sind äußerst friedliche Tiere. Vor Millionen Jahren waren sie auch in Italien und Griechenland verbreitet. Heute leben Giraffen in freier Wildbahn nur noch in Afrika.

Wenn Giraffen laufen, peitscht ihr Schwanz heftig gegen die Flanken. Das sieht echt komisch aus, so als wolle sich die Giraffe selbst antreiben.

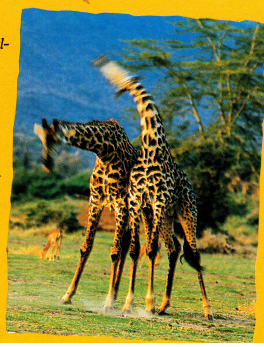
Der lange Hals ist für das höchste aller heute lebenden Tiere von unschätzbarem Vorteil. Mit seiner Hilfe kann die Giraffe nämlich mit ihrer langen blauen Zunge Blätter, Knospen und Früchte von den Ästen der Bäume und vom Gezweig hoher Büsche rupfen, an die andere Pflanzenfresser nicht heran kommen. Dank dieser saftigen Kost können Giraffen tagelang ohne Wasser auskommen.

Das Trinken ist für eine Giraffe keine einfache Angelegenheit. Dazu muss sie nämlich die Vorderbeine weit auseinander spreizen, um ihren langen Hals bis zum Wasser hinab beugen zu können. Das ist ein gefährlicher Augenblick, denn wird eine Giraffe in dieser Stellung angegriffen, muss sie sich erst mühsam wieder aufrichten.

So sieht eine schlafende Giraffe aus – mit aufgerichtetem Hals. Alle zwei Stunden erhebt sie sich und unterbricht ihre Nachtruhe für eine Stunde.



Lebensraum der Giraffen sind die Steppen und Savannen südlich der Sahara. Am liebsten leben sie in Herden mit etwa dreißig Tieren. Häufig halten sich Giraffen auch in der Nähe von Zebras oder Antilopen auf, wobei sie der Gemeinschaft als ausgezeichnete Späher dienen. Klar, denn sie können ja weit gucken. Übrigens: Giraffen haben kaum Feinde. Sogar gegen Löwen verteidigen sie sich mit ihren kräftigen Vorderhufen.



Nur selten kämpfen Giraffen miteinander, etwa wenn zwei Männchen (man nennt sie auch Bullen) während der Brunft um die Gunst eines Weibchens (einer Kuh) buhlen. Aber selbst dann rangeln sie eher nur, stellen sich dicht nebeneinander und schlagen sich gegenseitig mit weit ausholendem Hals den Schädel gegen den Körper. Niemals verletzen sie sich durch Bisse.

Fotos: IBIS, Corel

BASTEI
Jugend
Die Schlümpfe
Foto: IBIS

Barbie®

Samt & Tüll!

Ob Barbie ihr Ballkleid trägt oder im Body zur Party geht: Noch schöner wird beides, wenn Du es mit Stickern schmückst. Du kannst sie mit Barbies Stiften bunt bemalen und einfach aufkleben. Auf Samt und Tüll – ein Traum!

Spiel was Du magst. Mit Barbie.

Ob Tüllkleid ...

... oder Samtbody.

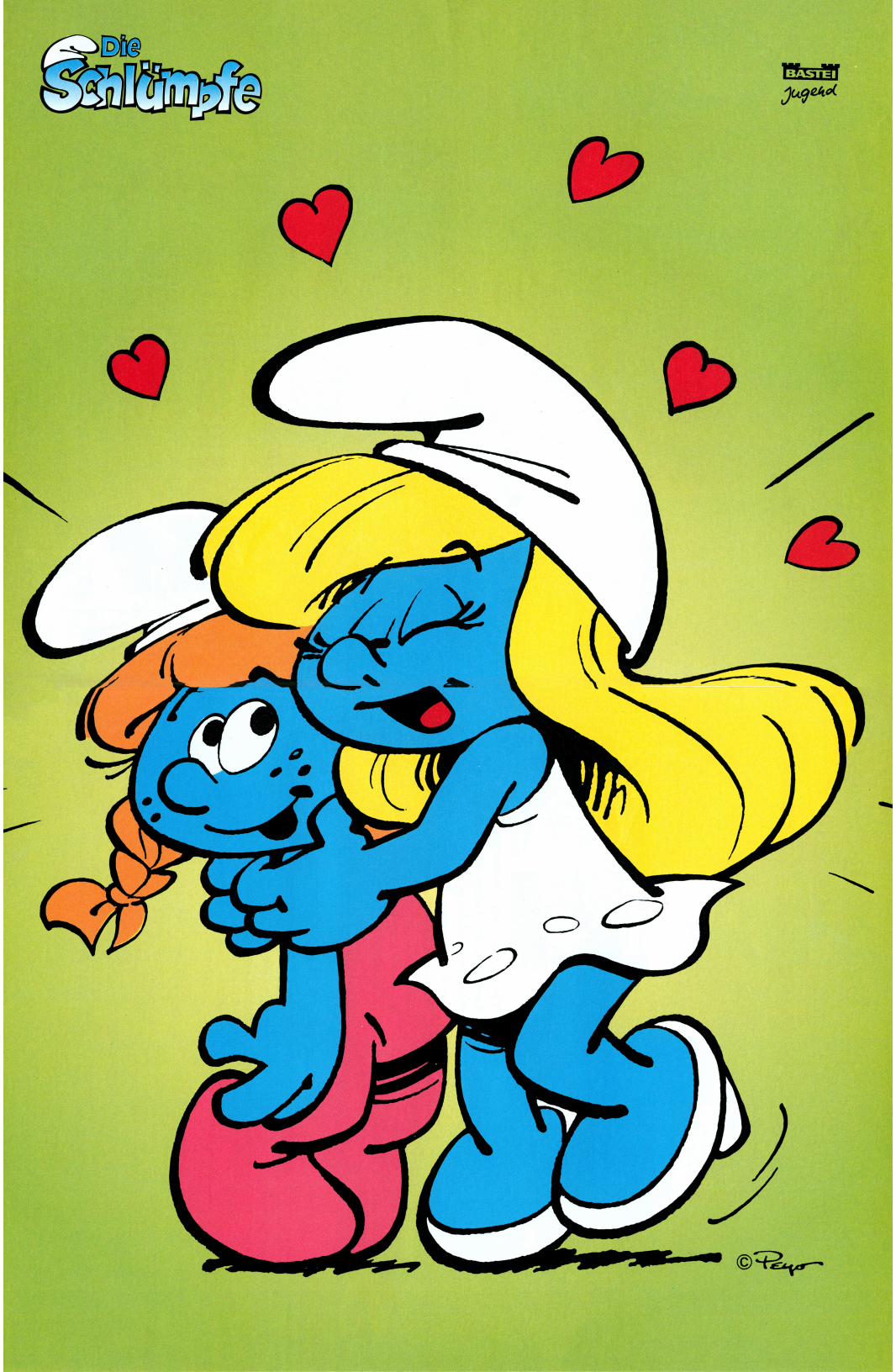
Sticker bunt ausmalen

und Barbies Outfit schmücken.

Toll – auch in Blau!

Samt Traum Barbie

MA-B 113/98

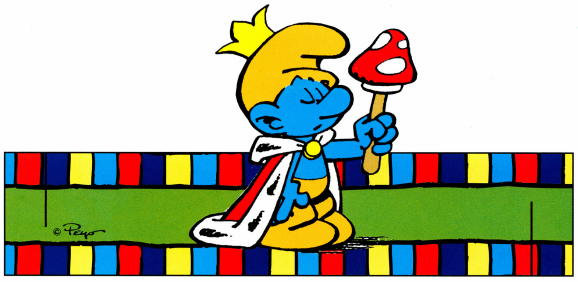

Die Schlümpfe
BASTEI Jugend
© Peyo

Schlumpf-Osterschmuck

Willkommen zur Schlumpf-Osterbastelei! Damit werden eure bunten Eier gleich noch mal so schön!

Die Schlumpf-Eierköpfe

Schneide die Streifen mit den Figuren sorgfältig aus. Die senkrechten schwarzen Striche rechts und links schneidest du ein. Drehe die Streifen zu Kreisen und stecke sie an den Einschnitten zusammen. Nun kannst du sie als krönenden Schmuck oben auf ein Osterei setzen.



Wir wünschen euch und euren Eltern ein fröhliches Osterfest mit vielen bunten Eiern!

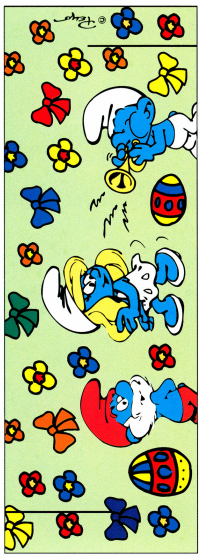
© Peyo - 1999 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

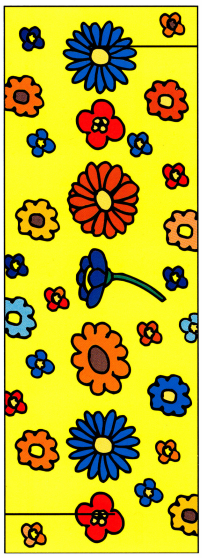
Die Ostereier-Bauchbinden:

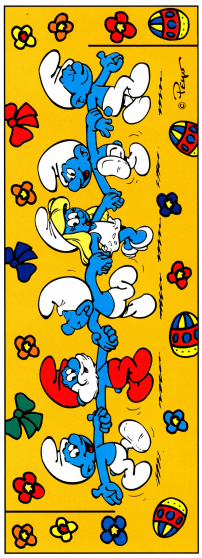
Sie funktionieren nach dem gleichen Prinzip wie die Eierköpfe. Wenn du die Streifen zu Kreisen zusammengesteckt hast, kannst du sie mit Klebstoff als Bauchbinden an den Ostereiern befestigen.

Die Eierbecher

Zum Kreis zusammengesteckt, ergeben diese Streifen prima Schlumpf-Eierbecher.

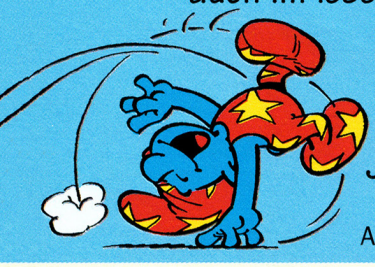






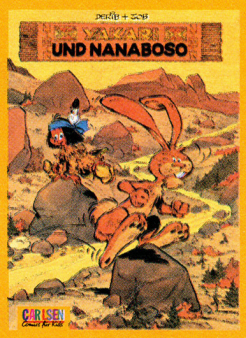
Wir schlumpfen auch im Buchhandel!

Unsere tollsten Abenteuer gibt es jetzt auch im lesefreundlichen Kleinformat überall im Buchhandel. Hol' dir alle Schlumpf-Geschichten! Jeder Band nur 7,90 DM.

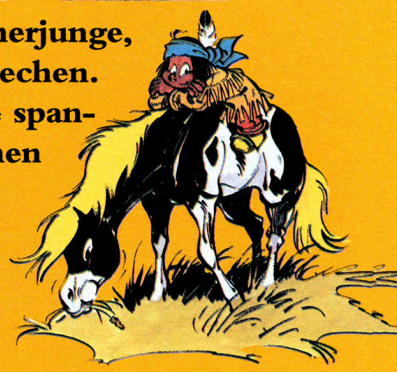


JETZT BESTELLEN!

Der beste Freund aller Tiere



Yakari, der kleine Indianerjunge, kann mit den Tieren sprechen. Mit ihnen erlebt er viele spannende Abenteuer, in denen Traum und Wirklichkeit manchmal nur schwer zu unterscheiden sind. Jeder Band 9,90 DM.



Alle Bände im Buchhandel erhältlich. Falls vergriffen, einfach per Coupon direkt beim Verlag bestellen.

Bestellcoupon

Carlsen Verlag / Postfach 500 380 / 22703 Hamburg / Fax: 040-39100962

Bestellcoupon bitte ausfüllen und an oben genannte Adresse einsenden oder faxen. Alle genannten Preise in DM inkl. Mehrwertsteuer. Bei Mehrfachnennungen pro Artikel bitte entsprechende Menge eintragen.
Alle Bestellungen zzgl. DM 5,- für Porto und Verpackung. (Bei Inlandsbestellungen ab DM 100.- portofrei.)

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Wohnort: _____

Geburtsdatum: _____

Ich zahle (bitte ankreuzen):

❑ per Bankeinzug
Bankverbindung:

BLZ: _____

Kontonummer: _____

❑ nach Erhalt der Rechnung (Rechnung bitte abwarten)

Unterschrift: (Bei Minderjährigen die des gesetzlichen Vertreters)

_____

Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn nicht binnen 10 Tagen nach Absendung des Bestellcoupons schriftlich beim Carlsen Verlag, Postfach 500 380, 22703 Hamburg widerrufen wird. Die rechtzeitige Absendung genügt. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift: (Bei Minderjährigen die des gesetzlichen Vertreters)

_____

Hiermit bestelle ich:

»Schlumpfgeschichten«

Menge:	Artikel:	Preis:
_____	Band 1: Das Zauberpulver	DM 7,90
_____	Band 2: Gargamels List	DM 7,90
_____	Band 3: Das Trilitüt	DM 7,90
_____	Band 4: Zum Geburtstag viel Schlumpf!	DM 7,90

»Yakari«

Menge:	Artikel:	Preis:
_____	Band 1: Yakari	DM 9,90
_____	Band 2: Yakari und der weiße Bison	DM 9,90
_____	Band 3: Yakari bei den Bibern	DM 9,90
_____	Band 4: Yakari und Nanaboso	DM 9,90

CARLSEN COMICS

Der Große Schlumpf erzählt:

Das Schloss der Schlümpfe

Es war einmal ein Schlumpf, der hatte sehr geschickte Hände, war erfinderisch und kam oft auf nahezu unglaubliche Ideen. Man nannte ihn den Bastelschlumpf.

Eines Tages wollte der Bastelschlumpf etwas ganz Neues in Angriff nehmen und sich als Architekt versuchen. Er erzählte seinen Freunden von einem großartigen Plan: dem Bau eines riesigen Schlumpf-Schlosses. Doch die anderen Schlümpfe waren von seiner Idee gar nicht begeistert.

„Denkt nur an die ganze Arbeit!", meinte der Faulpelzschlumpf. „Und überhaupt: Was sollen wir mit einem Schloss?"

Der Bastelschlumpf gab sich Mühe, den anderen die Vorzüge seines Plans zu erklären. „In dem Schloss hätten wir jede Menge Platz", sagte er. „Der Muskelschlumpf bekäme eine eigene Sporthalle und der Brillenschlumpf eine Bibliothek. Und für den Malerschlumpf könnten wir eine Galerie einrichten."

Doch er konnte die Schlümpfe nicht überzeugen. Also zog sich der Bastelschlumpf in seine Werkstatt zurück und begann an einem geheimen Projekt zu arbeiten. Mehrere Wochen lang bekam ihn niemand zu Gesicht.

Doch eines Tages rief er alle Schlümpfe zusammen und kündigte ihnen eine riesige Überraschung an. Er wartete, bis jeder sich einen Platz gesucht hatte und zog dann feierlich einen großen roten Vorhang beiseite.

Aus Holz, Gips, Draht und Pappmaschee hatte er ein beeindruckendes Modell seines Schlosses angefertigt.

Damit hatten die Schlümpfe nicht gerechnet. Sie waren so erstaunt, dass keiner von ihnen einen Ton herausbrachte.

„Jetzt habe ich sie überzeugt", dachte der Bastelschlumpf bei sich.

Als der Moment der ersten Überraschung vorüber war, hielten die Schlümpfe ihre Begeisterung nicht länger zurück. Laut fingen sie an zu klatschen und mit den Füßen auf den Boden zu trampeln. Der Fußboden begann zu beben – und mit ihm der Tisch, auf dem das Modell des Schlosses stand.

Erste Risse zeigten sich an dessen Wänden und der Bastelschlumpf hob die Hände, um die Schlümpfe zur Ruhe zu bringen. Doch die glaubten, er würde den Applaus genießen, und so klatschten und trampelten sie nur umso toller.

Es dauerte nicht lange und das Modell fiel in sich zusammen.

„Seht nur, was mit so einem Schloss geschehen kann", entfuhr es den Schlümpfen erschrocken. „Da wohnen wir doch lieber in unseren kleinen Häusern!"

Und so wurde das Schloss der Schlümpfe doch nicht gebaut und der Bastelschlumpf wurde nicht zum Architektenschlumpf.

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(freundin) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

Andreas Paulus (11)
Leostr. 40a
51145 Köln
Hobbys: Fahrradfahren, Schlümpfe zeichnen

Lisa Dillenburg (9)
Kirchfeldstr. 30
76706 Dettenheim
Hobbys: Flöte, Computer, Diddl, Basteln, Malen

Anna Dillenburg (13)
(Adresse: siehe Lisa)
Hobbys: Schlümpfe, Basket- und Volleyball, Flöte, Briefe schreiben, Lesen, Zeichnen, Inline-Skates

Christian Langer (10)
Heideweg 6
39326 Wolmirstedt
Hobbys: Schlümpfe, Tischtennis, Basteln, Hund „Zottel“

Michael Hild (10)
Hornisgrindestr. 27
76307 Karlsbad
Hobbys: Schlümpfe, Diddl, Lesen, Fahrradfahren

Alexandra Funke (11)
Neundorferstr. 164
08529 Plauen
Hobbys: Schlümpfe, Diddl, Schwimmen, Lesen

Corinna Thieringer (11)
Wichernweg 33
89520 Heidenheim-Schnaitheim
Hobbys: Wellensittiche, Pferde, Lesen, Briefe schreiben, Musik hören, Handball, Schlümpfe

SCHLUMPF-FAN SUCHT SCHLUMPF-FAN

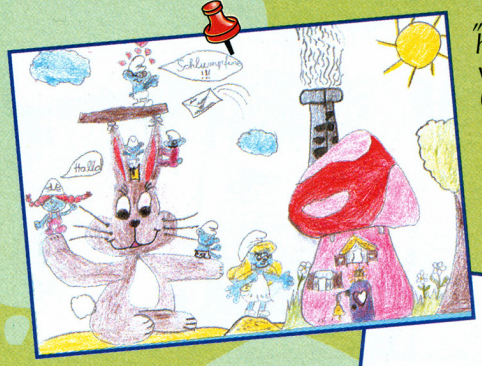
Hannah Schäfer (9)
An der Kelterstation 3
97855 Triefenstein/Homburg
Hobbys: Flöte spielen, auf Bäume klettern, Briefe schreiben, Lesen, Musik, Basteln, Schlümpfe

Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

„Der Osterschlumpf“ von Eileen Höflich (9), 45772 Marl

Noch ein Osterschlumpf von Isabel Racine (9), 8636 Wald

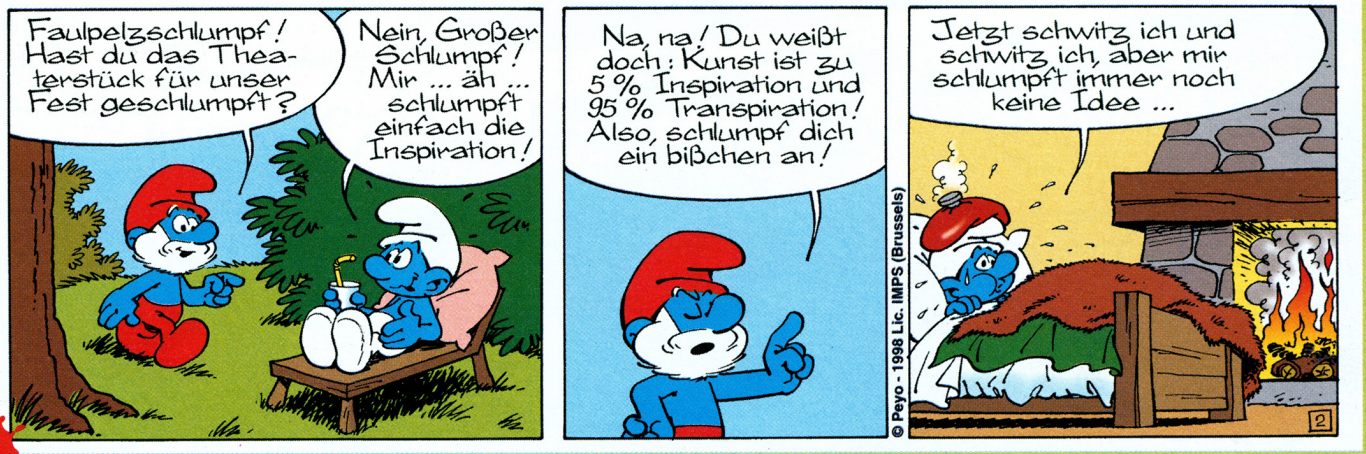
„Feinschmeckerschlumpf findet ein Osterei“ von Nane Koops (10), 22926 Ahrensburg



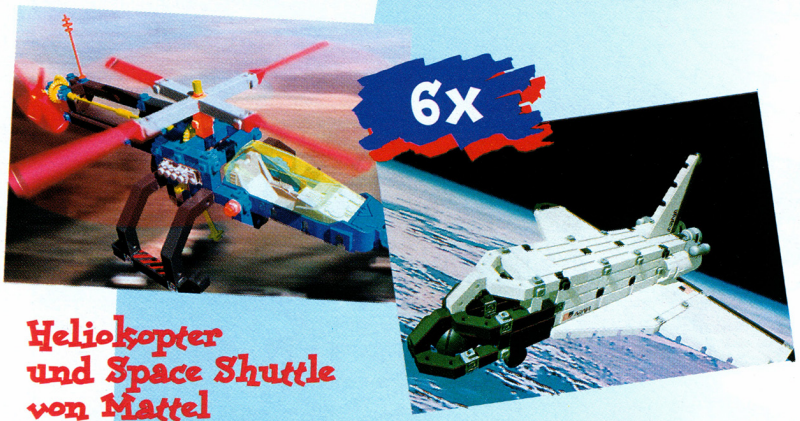
„Wir Schlümpfe haben Tiere gern“ von Julia Pfeifer (8), 08527 Plauen

„Alles Gute kommt von oben“ von Normen Hörnig (10), 06122 Halle

MAL-ECKE



Mitmachen und gewinnen!



Heliokopter und Space Shuttle von Mattel

Construx heißt das superstarke Baukastensystem von Mattel. Damit könnt ihr die tollsten Konstruktionen bauen. Unter den richtigen Einsendungen (Preisfrage siehe unten) verlosen wir dreimal den Heliokopter und dreimal das Space Shuttle. Damit kommt Action in euer Kinderzimmer – erst beim Bauen und dann beim Spielen. Denn dieses neue fantastische Bausystem eröffnet euch Spielwelten ohne Grenzen.

CDs von terzio

Die Firma terzio hat vier neue CD-ROMs für Kinder im Programm. Zwei CD-ROMs gibt's zu Peter Lustigs „Löwenzahn" – wie immer lehrreich, spannend, witzig und unterhaltsam. „Autos bauen mit Willy Werkel" und „Eine Woche voller Samstage" sind ebenfalls lehrreiche und phantasievolle Computerspiele – übrigens PC- und Mac-geeignet. Von jedem dieser Titel verlosen wir drei Exemplare.

Schlumpf-Alben aus dem Carlsen Verlag

Die Abenteuer der Schlümpfe kennt ihr aus diesem Magazin von Bastei. Im Carlsen-Verlag erscheinen die Comic-Alben mit zwei großen Geschichten auf über 60 Seiten. Von jedem abgebildeten Titel verschlumpfen wir vier Exemplare.

Superhit von Godor

Willst du noch besser rechnen lernen? Dann ist das vergnügliche Lern- und Knobelspiel SUPERHIT genaus richtig für dich. Über 100 Spielvarianten für Kinder (ab 4 Jahre) und Erwachsene bietet das Spiel von Günter Godor (Gauting bei München).

König der Löwen 2

Disneys König der Löwen ist einer der schönsten Kinofilme für Kinder. Jetzt gibt es die Fortsetzung auf Video: Die Abenteuer von Simbas Tochter Kiara und dem jungen Löwen Kovu. Viermal könnt ihr das Video gewinnen. Und dazu gibt's von Mattel viermal den Löwen Kovu als schönes Kuscheltier (erhältlich im Spielwarenhandel).

Wer ist's?

Er ist rot und hat weiße Flecken.
Manchen Leute behaupten, er bringe Glück.
Fliegen kann er nicht.
Aber eines ist gewiß:
Er ist giftig.

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel, schreibe das Lösungswort auf eine Postkarte und schick sie an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „April"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen!
Und trage bitte auch dein Alter ein.
Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als es Preise zu gewinnen gibt, so entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

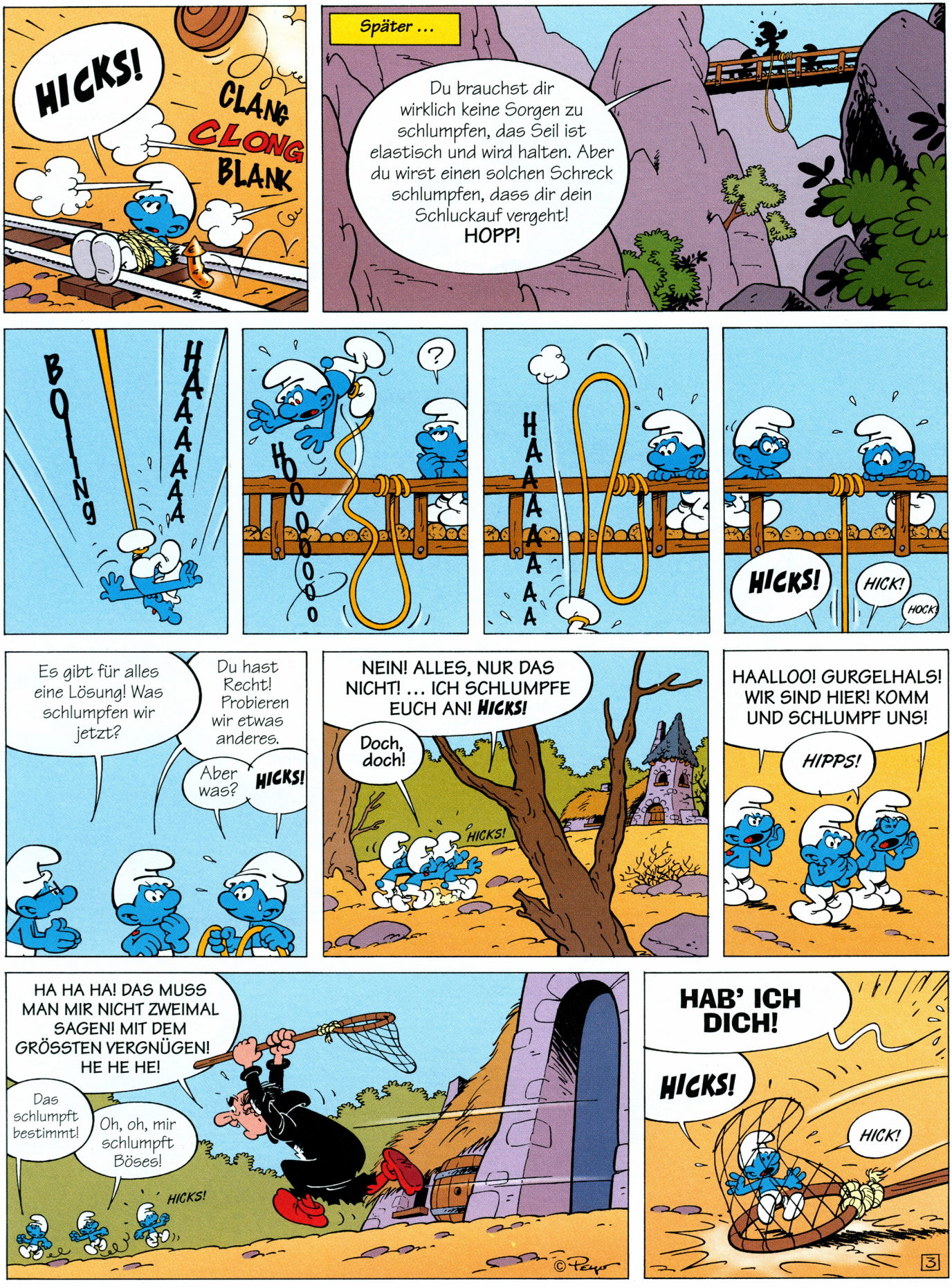
ACHTUNG! Einsendeschluß ist der 19.4.1999 (Datum des Poststempels)

LÖSUNG

1) Auf dem kleinen Pilz, der an dem linken Baum unten wächst, fehlt ein Punkt.
2) An dem Haus, das links im Hintergrund steht, ist auf dem unteren Bild ein Schornstein.
3) An der Wurzel des großen Baums in der Mitte fehlt ein Stück.
4) Der mittlere von den drei Schlümpfen, die vor dem großen Baum stehen, dreht den Kopf in die andere Richtung.
5) Das Ei neben dem Griesgramschlumpf fehlt.
6) Auf dem unteren Bild lacht Schlumpfinchen.
7) Auf dem unteren Bild hat das Ei, das der Brillenschlumpf trägt, keine Lunte.

Der Schlumpf, der – Hicks! – Schluckauf hatte

Ein schwieriger Fall.
Ich weiß ein gutes Mittel gegen Schluckauf. Hier ist ein Geschenk für dich.
Für mich?
HICKS!
Aber ja! Schlumpf es auf!
Das ist ja ... HICK ... ist ja ... HICK ... ist ... HICK ...
PROUF
HICKS!
HICK!
HICK!
FFSCHHHHHH
Bist du sicher, dass ...
Es ist nur zu seinem Besten!
PSCHHHHHH
PSSSSSSSSSS
HICKS!
HICK!
Etwas später ...
Glaubst du, dass ... ?
Das ist wirklich ein schlumpfiger Fall.
HICKS!
Wir wollten ihn nur erschrecken, aber wir schlumpfen viel zu schnell! Ich schaffe es nicht rechtzeitig zu bremsen! Eine Katastrophe!
WIR ENTGLEISEN! HAAAAAA!!
CLONG
CLANK
Vorsicht!
?
© Peyo
2


HICKS!
CLANG
CLONG
BLANK
Später ...
Du brauchst dir wirklich keine Sorgen zu schlumpfen, das Seil ist elastisch und wird halten. Aber du wirst einen solchen Schreck schlumpfen, dass dir dein Schluckauf vergeht!
HOPP!
BOING
HAAAAAA
HOOOOOO
?
HAAAAAA
HICKS!
HICK!
HOCK!
Es gibt für alles eine Lösung! Was schlumpfen wir jetzt?
Du hast Recht! Probieren wir etwas anderes.
Aber was?
HICKS!
NEIN! ALLES, NUR DAS NICHT! ... ICH SCHLUMPFE EUCH AN! HICKS!
Doch, doch!
HICKS!
HAALLOO! GURGELHALS! WIR SIND HIER! KOMM UND SCHLUMPF UNS!
HIPPS!
HA HA HA! DAS MUSS MAN MIR NICHT ZWEIMAL SAGEN! MIT DEM GRÖSSTEN VERGNÜGEN! HE HE HE!
Das schlumpft bestimmt!
Oh, oh, mir schlumpft Böses!
HICKS!
© Peyo
HAB' ICH DICH!
HICKS!
HICK!
3

Das ist daneben geschlumpft, Gurgelhals hat ihn erwischt. Was jetzt?
Da gibt's nur eines. Schlumpf mit!
He He!
HICK!
Wenig später ...
Ihr wollt meinen Bären leihen?
Ja, kleiner Zauberer. Er muss uns helfen, einen Schlumpf zu retten, den Gurgelhals geschlumpft hat und ...
Indessen ...
Das gibt ein leckeres kleines Schlumpfsüppchen ...
HICK!
Hm ... Etwas Knoblauch, Zwiebeln ... ein wenig Zimt, etwas Muskatnuss, Paprika und schwarzen Pfeffer ... Miam!
HICK!
HATSCHIII!
Na, dann wollen wir mal kosten ...
SCHLÜRF
HICK!
RHAAAAA
HICKS!
HICKS!
Hi Hi Hi!
HICKS! HUCKS!
HOCK! KRAAHH! ICH ERSTICKE! SCHNELL AN DIE LUFT!!
HA HA HA! HU HU HUU!
Los, schlumpf ihn!
!
HICK!
HOCK!
HILFEEE! HICKS! HIL ...CKS!
HICKS!
HA HA HA HA HA HA HA!
Das Abenteuer hat sich geschlumpft. Jetzt ist er seinen Schluckauf los.
Na, geht's besser?
Hahaha! War das lustig, wie Gurgelhals den ...
... den ...
SNIF
!?
... den ... den ... HICKS!
O je ...
HICKS!
4
ENDE

Dschungel

Gefangen im Dinoskelett

Mann, ist das spannend: Die skrupellosen Flusspiraten sind auf Raubzug im PLAYMOBIL-Abenteuerdschungel! Aber bei dem Versuch, den Schatz der Eingeborenen zu rauben, wurden die Banditen entdeckt und einer von ihnen gefangengenommen! Der ist jetzt im Dinoskelett eingesperrt. Klar, dass die Halunken ihren Kumpanen befreien wollen! Aber sie haben nicht mit dem König des Urwalds, dem großen Gorilla, gerechnet…

NEU im März

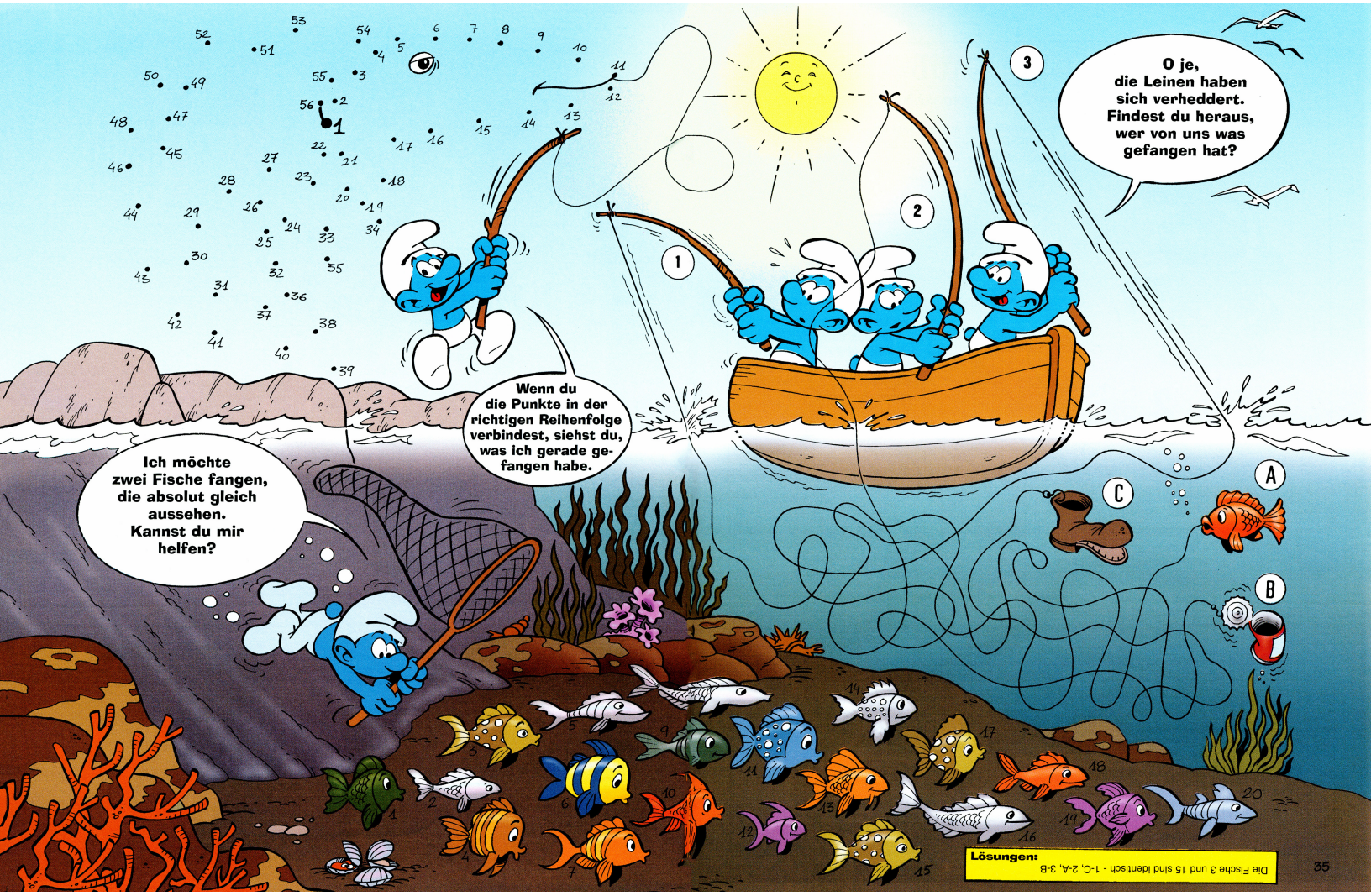
WOW!

Noch mehr tolle Geschichten gibt's jetzt brandheiß im aktuellen PLAYMOBIL-Sortimentsprospekt! Hol' ihn Dir bei Deinem Spielwarenhändler!!

www.playmobil.com

playmobil®

creative pool nürnberg

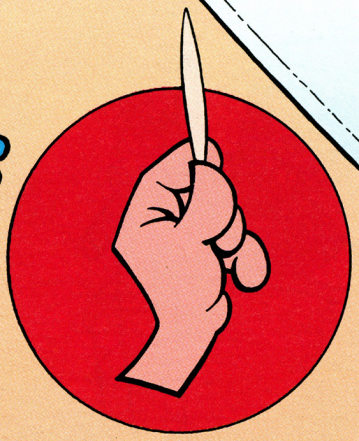


Lösungen:
Die Fische 3 und 15 sind identisch - 1-C, 2-A, 3-B

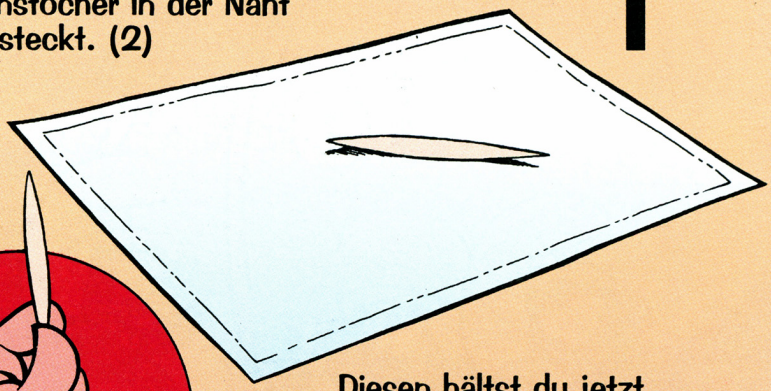
Schlumpfige Zauberei

Mit diesem Trick kannst du deine Freunde ganz schön überraschen:

Der Zauberer (also du) legt einen Zahnstocher auf ein Taschentuch (1) und wickelt ihn dann darin ein. Der Trick: Vorher hast du bereits einen anderen Zahnstocher in der Naht versteckt. (2)

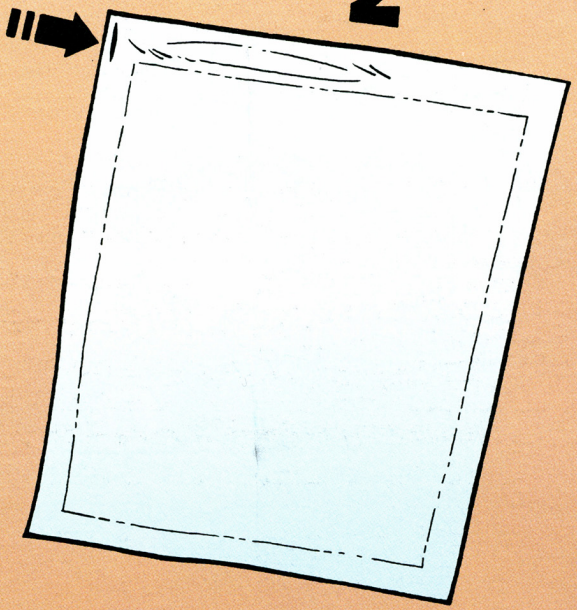


1

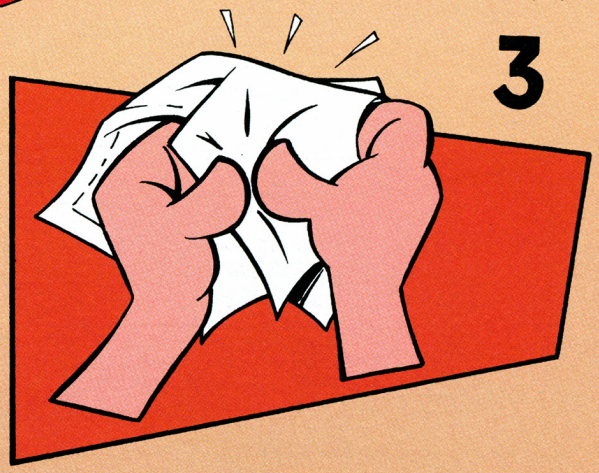


Diesen hältst du jetzt jemandem aus dem Publikum hin und forderst ihn auf, ihn zu zerbrechen. Man hört deutlich das Knacken, wenn der Zahnstocher zerbrochen wird. (3)

2



3

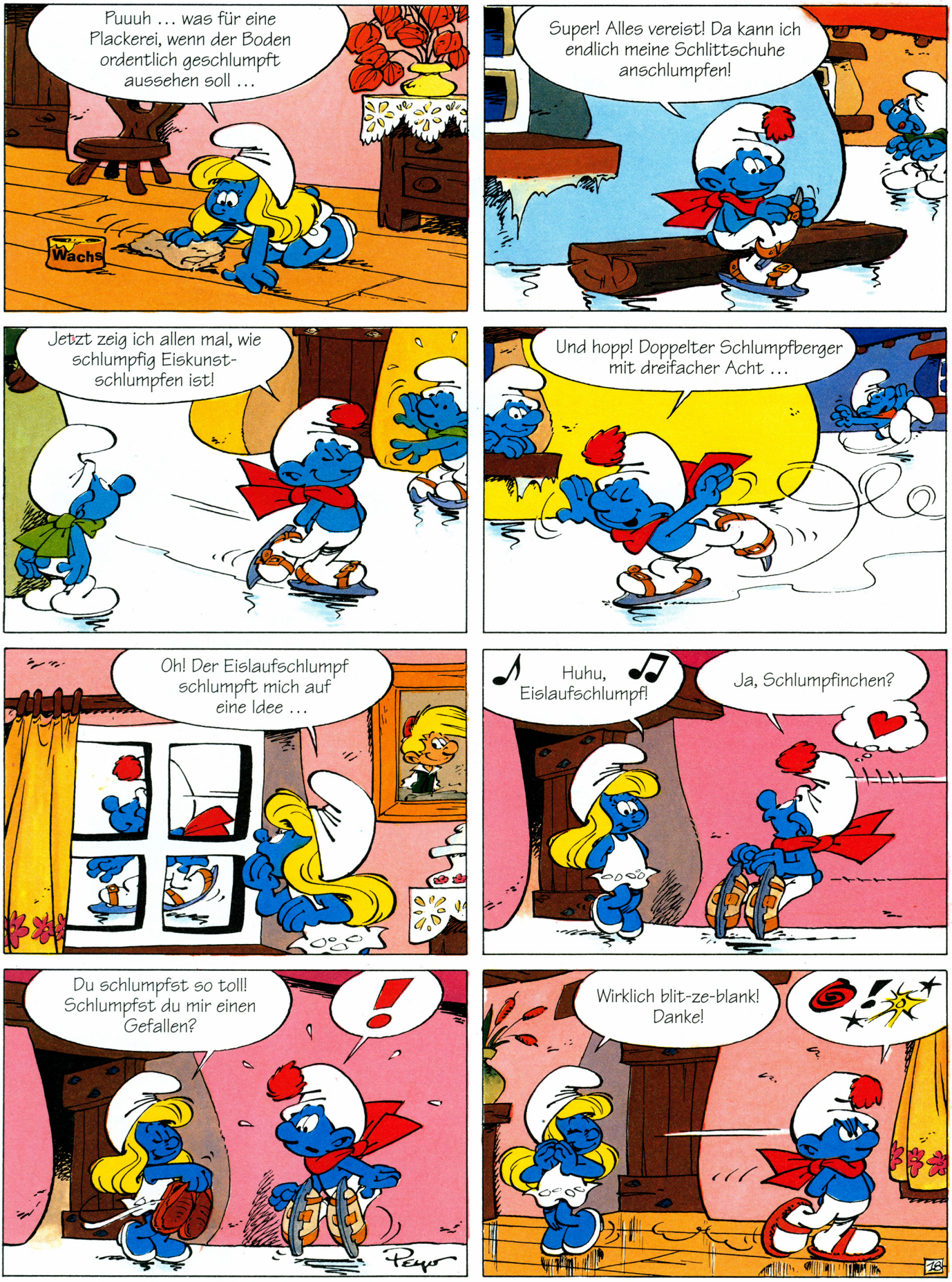


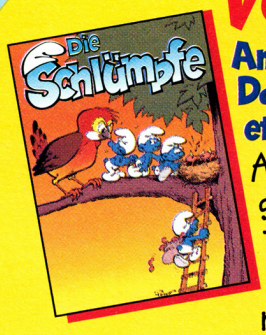
4

Im nächsten Moment schüttelst du das Taschentuch – und heraus fällt ein unzerbrochener Zahnstocher! (4)

PJ90

SCHLUMPFEREIEN





VORSCHAU

Am 1. Mai ist Muttertag. Da haben die Schlümpfe etwas ganz Besonderes vor! Außerdem stellt der Naturschlumpf die niedlichsten Tierbabys vor, es gibt ein tolles Preisausschreiben und natürlich wieder jede Menge Rätsel und schlumpfige Geschichten. Deshalb nicht verpassen:

Das nächste Heft gibt's ab dem 20. April überall, wo es Comics schlumpft!

Ihr findet unser Schlumpfheft auch im Internet: www.kidsweb.de

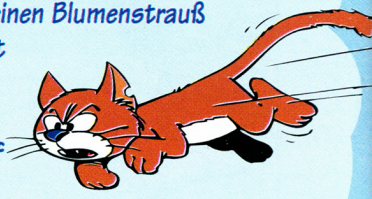
Treffen sich zwei Tausendfüßler. „Wo ist denn Ihre Frau?", fragt der eine. „Die habe ich ja schon ewig nicht mehr gesehen." – „Ach", seufzt der andere, „die ist Schuhe kaufen gegangen."

Der Tollpatschschlumpf bewacht eine Schafherde. Der Große Schlumpf fragt ihn, wie er feststellt, dass keins wegläuft. „Ganz einfach", sagt der Tollpatschschlumpf. „Ich zähle sie." – „Das ist doch aber ziemlich schwierig." – „Ach was", meint der Tollpatschschlumpf. „Ich habe da einen Trick: Ich zähle die Beine, teile dann durch vier und weiß sofort, ob noch alle da sind."

Eine kleine Schnecke darf zum ersten Mal alleine ausgehen und ihre Mutter ist sehr besorgt: „Pass bloß auf, dass du in den Kurven nicht ins Schleudern kommst."

Die Holzwurmmutter ruft ihre Kinder: „Kommt endlich rein, das Essen wird morsch!"

Der Dichterschlumpf: „Wenn ich jetzt aufbreche, um für Schlumpfinchen einen Blumenstrauß zu pflücken, meinst du ich schaffe es, um fünf Uhr wieder zurück im Dorf zu sein?"



Der Brillenschlumpf: „Wenn du unterwegs Azrael begegnest, schaffst du es sogar bis um drei."

Der Bäckerschlumpf beobachtet, wie der Griesgramschlumpf Apfelkerne verspeist und fragt ihn, warum er das tut. „Damit ich klüger werde!", antwortet der Griesgramschlumpf. – „Kann ich auch ein paar Kerne haben?" – „Klar, aber nur, wenn du mir dafür eine große Torte schlumpfst!" Der Bäckerschlumpf backt dem Griesgramschlumpf eine Torte und macht sich anschließend über die restlichen Apfelkerne her. Nach einer Weile meint er: „Für die schöne Torte hättest du mir eigentlich viel mehr Kerne geben müssen." – „Siehst du", sagt der Griesgramschlumpf. „Es wirkt schon."

ABO-COUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

☐ bequem durch Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

_____
Name, Vorname

_____
Geb.-Datum

_____
Straße, Hausnummer

_____
Telefon/Fax

_____
Postleitzahl, Ort

_____
Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____
Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Jugendbereich.
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge
Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Tatjana Brückner. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.1.1999
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Herbert Baumhof (Stellv.)
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co.,
Postfach 200 180,
51431 Bergisch Gladbach,
Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Copyright: © Peyo 1999/
Licensed through I.M.P.S. Brüssel
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Importeur in Österreich:
Fröhlich Handelsservice GmbH,
Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring,
Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge haften Verlag und Redaktion nicht. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

Jetzt gibt's die Schlümpfe auch im Internet:
www.schlumpf.com

Nestlé
Nesquik®

www.nesquik.de

Quicky

FLO LOCKE MAC PROFESSOR

DER VAMPIR

NESQUIK - WEIL'S PRIMA SCHMECKT UND KRÄFTE WECKT!

müller
Michi
Müll
Vita
Drink
COLA-MIX
COFFEINFREI
mit Vitaminen
Michi
Müller.
Nicht von
schlechten
Eltern.

NEU!
Michi
Müller
JOGHURT NASCHEN - NICHT LÖFFELN!
DIE NEUE GEHEIMWAFFE FÜR COOLE NASCHER:
MICHI MÜLLER VITA-JOGS MIT VIELEN VITAMINEN UND DEM
WERTVOLLEN AUS JOGHURT!
NEU IM KÜHLREGAL
E = MILCH x c²
müller
NEU
nur gekühlt aufbewahren
Michi Müller
Vita-Jogs
mit Fruchtgeschmack und Vitaminen
Michi Müller.
Nicht von schlechten Eltern.
http://www.muellermilch.de